

Wendische Volksmythen

Im Mythen-, Sagen- und Märchenschatz eines jeden Volkes leben die Reste alter Religionen, alter heidnischer Vorstellungen. So ist es auch bei der wendischen Volksgruppe in der Lausitz. In ihren Mythen besitzt sie das Denkmal vorchristlicher Vorstellungen, die sich natürlich mit denen anderer Volksgruppen vielfach begegnen, so daß es kaum noch möglich ist, die eigentliche Urheimat solcher Vorstellungen mit Sicherheit festzustellen. Es soll darum im folgenden in erster Linie dieses Mythengut wieder in Erinnerung gebracht werden samt seinem Hinweis auf den vorchristlichen Untergrund dieses Gutes.

Als Namen der bezeichneten Sache verwenden wir nach M. Rentsch deutsche Ausdrücke, soweit sie vorhanden sind.

Am weitesten verbreitet ist das Wissen über die *Kobolde*. Sie sind Hausgeister, die manchmal als Tiere, z. B. als Hahn, Drache, Schlange oder Käfer, am häufigsten aber als kleine Menschen von zwerghafter Figur, mit langem Bart, angetan mit rotem Rock und rotem Mützchen erscheinen. Sie halten sich in der Nähe der Menschen auf, in Stube, Stall, und ihr besonders geschätzter Aufenthaltsort ist die „Hölle“, der Raum hinter dem Ofen. Die Kobolde sind den Menschen gern gefällig und helfen ihnen bei der Arbeit, füttern und reinigen das Vieh, schneiden Häcksel und unterstützen sie auch mit Geld, wenn sie Not leiden, eine Parallele zum niederdeutschen Klabautermänneken.

Unter den Kobolden nimmt eine besonders betonte Stellung der *Drache* ein, der sich über und neben ihnen gleichsam herausgehoben hat und ein betontes Eigenleben führt. Er ist im Unterschied von den anderen Kobolden ein gefährlicher Gast und erscheint als Golddrache, Getreidedrache, Milchdrache und Quarkdrache. Der Drache unterstützt auch die Menschen; aber was er bringt, ist gestohlenes Gut, bedrückt das Gewissen der ihm zugefallenen Menschen und endet in einem schweren Tod. Wenn man den Drachen fliegen sieht und etwas von ihm haben will, so muß man ihm zurufen: steh', halt' an. Es ist aber geraten, dabei unter den Schutz eines Daches zu treten und von hier aus zu rufen und dies ja nicht im Freien zu tun. Der Drache hat die Gestalt einer geflügelten Schlange, manchmal die eines Huhnes, zumeist aber die einer glühenden Kugel mit hellem Schweif. Der Golddrache hat einen roten, der Getreidedrache einen blauen Schweif. Hier leben zweifellos Erklärungsversuche des Urmenschen für leuchtende Himmelserscheinungen wie Blitz und Meteor weiter, die in Verbindung gebracht wurden mit unerklärlich wachsendem Reichtum einzelner Menschen und zum Hintergrund den Neid der weniger Begüterten

haben. Man kann den Drachen am besten in seiner Gestalt als Huhn bekommen. Begegnet man abends einem nassen Huhn, so setze man es in die Stube und wird am wachsenden Wohlstand bald merken, daß man den Drachen im Hause hat. Auch um Mitternacht am Kreuzweg kann man seiner habhaft werden, aber es ist ein gefährliches Unterfangen, da sich dabei Dinge ereignen können, denen der Mut des Menschen nicht gewachsen ist. Will man den Drachen wieder los sein, so muß er von einem anderen Menschen freiwillig gekauft werden. Man macht dies am besten so, daß man dem Käufer einen sogenannten „Hecktaler“ unter dem Wert mit abgibt. Dann merkt der Käufer, um was es sich handelt und kann sich entscheiden. Unter den Hausgeistern ist den Wenden besonders eigentümlich: die Boza losc, d. h. Gottesklage, die *Wehklage*, auch Boze Bedleschko genannt. Die Wehklage erscheint als Kind mit aufgelöstem, sehr langem Haar, bekleidet mit kurzem, reinem Hemdchen. Sie läßt sich nur selten sehen; meist hört man ihr Wehklagen, das wie das Weinen eines Kindes klingt. Wo man dieses Wehklagen vernimmt, geschieht bald ein Unheil. Die Wehklage ist also ein guter Geist, der vor kommendem Unglück warnt und durch sein Klagen sein Mitgefühl ausdrückt. Sie meldet kommende Todesfälle, Mord, Pest, Wasser- und Feuernot, Unfälle im Stall. Man kann sie zwar befragen, doch sind ihre Antworten unklar. Auch die Wehklage wohnt im Hause, in Ofennähe, im Ofen oder im Ofenfeuer. Man will sie auch in der Gestalt einer weißen Taube gesehen haben. Mitunter weint sie an Stellen, wo ein Verbrechen geschehen ist oder Ermordete verscharrt wurden.

Zu den Kobolden gehören die *Lutken*. Sie sind von Gestalt kleine Menschen, höchstens so groß wie ein zehnjähriges Kind. Sie sind so klein, daß sie auf dem Ofen tanzen oder im Backofen dreschen können. Ihre Hautfarbe ist weiß, nach der Ansicht mancher Leute auch schwarz. Sie besitzen gewaltige Kräfte. Auch sie lieben rote Kleidung und Kopfbedeckung, manchmal auch Tressenröcke und große Hüte. Die meisten von ihnen wohnen unter Sträuchern, in der Heide, in Hügeln und Bergen unter der Erde, ein Teil auch unter den Häusern. Sie haben viel von der Art der Menschen, werden geboren, getauft, leben in der Ehe und sind sterblich. Unter der Erde haben sie sich wie die Menschen eingerichtet: sie kochen, backen, buttern, führen also regelrechte Hauswirtschaft. Sie säen und ernten, lassen aber das Stroh stehen. Borgen sie sich bei den Menschen Geschirr, so bringen sie dafür Buttermilch. Ihre Sprache ist eigenartig. Die Worte sind positiv und negativ gesetzt: z. B. Teller=Unteller, Brot=Nichtbrot. Sie lieben es, sich unverständlich auszudrücken. Besonders schätzen sie Tanz, Musik und Gesang. Daher beteiligen sie sich gern als Musikanten an den Vergnügen der Menschen. Vor großen Leuten, Hunden und ihnen unbekanntem Menschen haben sie Furcht. Sie erscheinen den Menschen vorwiegend abends, nachts oder in der Mittagsstunde. Beide Zeit-

punkte: Mitternacht und Mittag verleihen ihnen ja besondere Kraft. Macht man sich über sie lustig oder versagt man ihnen ihre Wünsche, so rächen sie sich. Eine Mutter lachte über die Lutken. Zur Strafe blieb ihre Tochter ebenso klein wie die Lutken. Die Lutken können sich mit Nebelkappen unsichtbar machen. Sie haben kleine Glöckchen mit feinem Klang, können aber den Klang der Kirchenglocken nicht vertragen. Das Volk erklärt sich die Herkunft der Lutken damit, daß diese die ersten Einwohner der Lausitz vor Ankunft der Wenden waren.

In den *schlafenden Rittern* leben die Seelen der Verstorbenen in den Bergen der Lausitz, im Thronberg bei Bautzen, im Stromberg bei Weißenberg, in den Hahnenbergen bei Neuoppitz, im Nardt bei Hoyerswerda weiter. Sie werden einstmals hervorkommen, um für die gute Sache des Volkes siegreich einzutreten.

Neben den Hausgeistern gibt es natürlich eine reiche Anzahl von Wald-, Baum-, Quell-, Fluß- u. Feldgeistern. Die Vegetationsgeister sind die seelenhaften Verkörperungen der Pflanzen.

Die *Riesen* sind die Urbewohner der Erde und Vorgänger der Menschen. Sie waren groß wie Berge. Die „Schanzen“ oder Erdwälle haben sie aus Erde geformt, die sie in der Schürze herbeitrug. Eine Sage aus Schleife erzählt, daß eine Riesentochter einst einen auf dem Felde ackernden Bauern, mit seinem Knecht, dem Ackergerät und vier Ochsen in ihrer Schürze davon getragen und dem Vater das neue Spielzeug gezeigt habe. Der aber hieß sie, die „Würmlein“ sofort zurückzutragen. In der Gegend von Muskau erzählt man sich von den *graby* oder *draby*, Jünglingen mit Pferdefüßen, die sie aber gut zu verbergen wußten, wenn sie zu den Menschen kamen. Sie wohnten in den Wäldern wie die Faune. Ihr Leib ist mit grauen Haaren bestanden. Sie haben große Stärke und können ein Pferd in der Mitte durchreißen. Sie kommen gern zu den Hirten, um sich an deren Feuer zu wärmen.

In Wald und Heide lebt auch die *dziwica*, eine *Wald- und Jagdgöttin*. Sie trägt vornehme Gewandung, streift mit Jagdwaffen bewaffnet im Wald herum, gefolgt von einer Meute hervorragender Jagdhunde. Ihre Jagdzüge macht sie bei Vollmond, mittags oder um Mitternacht. Tote Hasen und Rehe bezeichnen ihren Weg und ihre Treffsicherheit. Begegnet der Mensch der Göttin, so wird er krank und stirbt bald. Als Herrin der Natur dient ihr diese. Die Bäume beugen sich vor ihr aus dem Wege, die Sümpfe trocknen unter ihren Füßen, die Berge erniedrigen sich und die Täler erhöhen sich.

In Wald und Heide lebt auch das *Busch- oder Holzweibchen*, das den Hirten oder Waldbauern für erwiesene Wohltaten gern Laub in die Schürzen gibt, das sich nachher in rotes Gold verwandelt.

Als Feldgöttin erscheint die *pzipoldnica*, die *Mittagsfrau*. Man sieht sie nur im Sommer in hellem Sonnenschein des Mittags, meist in der Erntezeit. Sie ist eine große, alte Frau in weißer Kleidung mit einer Sichel in der Hand. Manchmal trägt sie auch ein Flachs Bündel. Wer ihr begegnet ist festgebannt und muß ihr Rede und Antwort stehen. Sie fragt über landwirtschaftliche Dinge, besonders den Flachsbaum. Durchtriebene Menschen antworten recht langsam, sodaß sie schließlich ärgerlich wird und fortgeht. Sonst muß man ausharren bis die Zeit ihrer Macht am Mittag um ist. Man kann sie, wie auch andere böse Geister, dadurch vertreiben, daß man das Vaterunser rückwärts ohne Anstoß betet.

Zu den besonders üblen Geistern gehört die „böse Frau“. Sie ist ein kleines altes, häßliches Weib mit einem Buckel, großem Kopf, von knochiger Gestalt und hat kleine Augen. Sie kriecht überall in der Wirtschaft herum, in den Keller, in die Scheune, in den Stall, in den Garten. Wo sie hinkommt, ist alles verdorben, Getreide, Vieh, Baum, Gemüse, Hausgerät. Sieht sie ein Kind im Hause an, so wird dieses krank. Man kann nichts gegen sie unternehmen bis sie von selber geht.

Ein besonders böses Verfahren der Geister ist das Vertauschen eines Kindes mit dem *Wechselbalg*. Das tun mehrere von ihnen. Am verbreitetsten ist die Ansicht, daß es der Teufel tut, der in Gestalt eines schwarzen Hundes oder einer Krähe kommt. Er bildet aus Stroh einen Strohwich oder eine Strohpuppe und schiebt diese als Wechselbalg unter, oder er bildet aus Lehm ein Kind, aus dem der Wechselbalg wird. Mitunter ist es eine alte Frau, die aus dem Walde kommt oder die Mittagsfrau oder der Wassermann, die den Wechselbalg unterschieben. Der Vorgang ereignet sich bei Kindern bis zu einem Jahre. Deshalb darf man diese nie allein lassen. Am gefährlichsten ist es, wenn die Mutter das Wochenkind verläßt. Auch wenn ein Betrunkener beim Kinde ist, wird die Verwechslung gern vorgenommen. Es ist daher wichtig, zu dem Kinde ein Gebet- oder Gesangbuch zu legen, dann haben die bösen Geister keine Gewalt über das Kind. Besonders in der Nacht auf Mitternacht zu ist die Gefahr groß. Deshalb sollte in der ersten Zeit nachts immer ein Licht brennen. Auch die Mittagszeit ist gefährlich, deshalb sollte da die Mutter auf das Kind achten. Der böse Geist versucht die Aufmerksamkeit der Mutter dadurch abzulenken, daß er im Hofe Sturm oder im Hause Lärm verursacht. Der Wechselbalg ist größer als ein normales Kind mit großem Kopf und blödem Angesicht. Er ist mit Krankheit und Schwäche behaftet, meist geistig leidend, ein Idiot. Er kriecht auf Tisch und Boden herum, ja sogar an den Wänden empor und ißt alles, was er findet, selbst Frösche und Mäuse. Wird er erzürnt, so entwickelt er übergroße Kraft. Im Alter von zehn bis elf Jahren stirbt er.

Personifizierte Krankheit ist auch die *Pestfrau*. Sie ist eine weißgekleidete Frau, die in den weißen Nebelwolken über die Erde hinzieht. So schleicht

sie sich ins Dorf ein und bringt Unheil. Man kann sich gegen die Pestfrau schützen, indem man den Ort mit dreifacher Ackerfurche umzieht, was um Mitternacht durch unbescholtene, nackte Menschen getan werden muß, die den Pflug ziehen. So tat man noch um 1602 bei Sorau. Die Pestfrau wohnt unter der Erde, besonders im Bergland.

Smjertniza, die Todesgöttin, ist ebenfalls eine blasse, weißgekleidete Frau. Sie wohnt in einer großen Stube, die durch viele Lichter, die Symbole des menschlichen Lebens, erhellt ist. Das Haus, in dem sie mit ihrem Manne wohnt, hat ein Tor, das durch einen Menschenfuß und eine Tür, die durch einen Menschenarm verriegelt ist. Wer die Todesgöttin sieht, muß binnen drei Tagen sterben. Meist aber bleibt sie dem Menschen unsichtbar. Das Vieh aber sieht die Göttin. Z. B.: Der Hund sieht die Todesgöttin und heult; es wird also jemand sterben. Hier hilft kein Mittel. Die Göttin ist unerbittlich.

Nach dem Tode wird die Seele in die Scharen umherziehender Geister eingereiht, so in die des *wilden Jägers*. Bei Sturm und Wetter, mit großem Lärm zieht der wilde Jäger durch die Lüfte. In den Zwölfnächten zieht Pan=Dietrich, Dytterbjarnat: d. h. Herr Dietrich=Theodorich von Ravenna, von Bern, der nächtliche Jäger mit seiner Hundemeute durch die Luft. Er zieht besonders gern vom Czornyboh über die Mönchswaldkette nach dem Hochwald zu. Er sitzt zu Pferde, mitunter ohne Kopf. Wenn er vorbei zieht, soll man sich auf die Erde legen oder einen Baum umfassen, dann schadet er nicht.

Zu den mythischen Wesen der Wenden gehören auch die *Irrlichter*. Sie zeigen sich im Frühjahr, besonders aber im Herbst bei nebliger Luft in dem an Wiesen, Sümpfen, Teichen und Wassern so reichen Lande. Die Lausitz, Luzica, d. h. Sumpfland bot mit ihren Sumpfgasen genug örtlichen Anlaß. Die Irrlichter sind die Seelen verstorbener Menschen, vor allem verstorbener, ungetaufter Kinder. Sie locken den Menschen in die Irre, in Sumpf und Wasser, wo er elend zugrunde geht. Wo sie spielen, ist Gold vergraben. Wer nach ihnen mit einem Stück Eisen wirft, findet das Gold.

In diesem wasserreichen Lande spielt natürlich der Wassergeist eine große Rolle. Es ist *nykus, der Wassermann*. Es ist ein altes, graues Männlein. Seine Kleidung ist manchmal rot, wie die der anderen Kobolde, aber auch grün, wie die Farbe des Wassers. Er unterscheidet sich mit seiner Frau und seinen Kindern nicht von den anderen Menschen, so daß man manchmal mit ihm gesprochen hat, ohne es zu wissen. Jeder Teich, jeder Brunnen, jeder Wasserweg hat seinen eigenen Wassermann. Er sitzt häufig am Wasser und kämmt sein langes Haar. Er liebt es dabei, rückwärts ins Wasser zu springen. Er hilft den Menschen in der Not und beteiligt sich gern mit seinen Kindern an den Vergnügungen der Menschen, am Trinken, Tanzen und Spielen. Ja, sie gehen auch auf die Spinnstuben. Man darf aber nicht

mit einem der jungen Wassermädchen oder Wassermänner mit in die Wasserburg gehen. Dann wird der alte Wassermann zornig und tötet den Menschen. Wo ein Wassermann wohnt, darf man auch nicht auf Fisch- oder Krebsfang gehen. Der Wassermann und die Seinen sind sterblich. Jedes Jahr wird ein Wassermann vom Blitz erschlagen. Bekannt ist die Sage, daß ein Wassermann in einer Mühle, wo er beim Frühstück war, mit einem hinzukommenden Bären in Streit geriet. Als ihn der Bär umarmen wollte, kam ihm der Müller zu Hilfe und verjagte den Bären. Seitdem fragte der Wassermann, so oft er zum Müller kam, diesen: „Hast Du noch die große, häßliche Katze?“

Zu den verbreitetsten Mythen gehört auch bei den Wenden der Glaube an die *khodota*, *kuzlarnica*, die *Hexe*. Sie hat die Kraft, ihre Seele auszusenden und Menschen und Vieh Schaden zuzufügen. Noch heute lebt der Wahn, daß es Frauen gibt, die die Hexenkunst wie ein Handwerk ausüben. Es gibt alte und junge Hexen. Sie haben rote Augen. Schon ihr Blick schadet Menschen und Vieh. Legt man einen Knochen auf den Weg, so überschreitet ihn die Hexe nicht, sondern umgeht ihn. Hat eine Frau mehr Milch und Butter von ihren Kühen als üblich, so ist sie eine Hexe. In ihrer Nähe bläst oft starker Wind. Sie glauben nicht an Gott sondern an den Teufel, dem sie sich verschrieben haben. Er steht ihnen dafür in der Gestalt eines schwarzen Ziegenbockes, eines roten Hasen, einer schwarzen Katze, einer Elster, Krähe oder Eule bei. Die Hexen nehmen den Kühen die Milch weg und bringen es fertig, daß die Kühe statt Milch Blut geben. Sie übertragen den Nutzen fremden Viehs auf ihr eigenes. Schon ein Blick der Hexe auf das Buttern erzielt, daß die Butter nicht mehr gerät. Sie stiftet Unheil, wenn sie das Vieh lobt oder eine Kleinigkeit aus dem fremden Hause borgt. Ja, es genügt, wenn sie aus dem Hause, dem sie Unheil bringen will, etwas Kehrlicht heimlich fortnimmt. Sie selbst hat natürlich gute Butter und kraftstrotzendes Vieh. Ihr Blick oder ihr Loben bringt kleinen Kindern Krankheit und Tod. Jungen Eheleuten bringt sie gern Unheil, indem sie Unfrieden stiftet. Man muß daher etwa, wenn man lobt, immer hinzufügen: z Boha, d. h. durch Gott (z. B.: die Kinder sind — durch Gott — gesund), dann weiß der Wende, daß dies keine Hexe gesagt haben kann. Die Hexen können ihre Seele den Körper verlassen lassen und in Tieren, wie Katzen, Hasen, Gänsen, besonders gern in Fröschen und Kröten wandeln lassen. Ihre Macht ist am stärksten in der Walpurgisnacht, ebenso am Tage St. Lucia, am 13. Dezember, an den Vorabenden der drei großen christlichen Feste, in den Zwölfnächten von Weihnachten bis zu dem Dreikönigstag, besonders in der Zeit von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang. In der Walpurgisnacht ist die große Hexenversammlung. Daher findet in der Lausitz am Abend vor dem 1. Mai das große „Hexenbrennen“ statt, wozu man schon lange vorher alte Besen sammelt, um sie dann auf Hügeln und Anhöhen zu verbrennen und mit den brennenden Besen zu tanzen. Am Walpurgistage schließt man am besten

vor Sonnenuntergang fest die Stalltür und steckt an vielen Stellen des Hofes die stark riechenden Reiser der Ahlkirsche an, um die Hexen fern zu halten.

Damit seien die bekanntesten wendischen Mythen wieder in Erinnerung gerufen.

Dr. Dr. Gerhard Hultsch

nach: Dr. M. Rentsch: Die Volksmythen der Wenden in:
Bunte Bilder aus dem Schlesierlande, Bd. II, Breslau 1903

weitere Literatur:

ebendort:

Ewald Müller: Ein wendisches Kindtauffest

Ewald Müller: Wendischer Begräbniskultus

Ewald Müller: Die Wendenkönige in Geschichte und Sage.